

Allgemeine WWCL Turnier Regeln

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der WWCL Regeln.
2. Die Turnierleitung bzw. der Veranstalter verpflichten sich dazu, fair, objektiv und unparteiisch zu entscheiden und die Regeln der WWCL einzuhalten.
3. Die Turnierleitung und jeder Turnierteilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen.
4. Die Turnierteilnehmer haben Sorge dafür zu tragen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn korrekt laufen und sie ohne Zeitverzögerung das Turnierspiel durchführen können.
5. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seiner WWCL-ID. Anhand dieser ID werden Ergebnisse in das Ranking übergeben. Sollte ein Teilnehmer noch keine WWCL-ID besitzen, so wird ihm von der Turnierleitung eine temporäre ID zugeordnet. Der betroffene Teilnehmer erklärt sich bereit, dass seine temporäre ID in eine offizielle ID umgewandelt wird, er in das WWCL Ranking aufgenommen wird und ihm seine ID zusammen mit Informationen zur WWCL per Email zugesendet werden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme ausgeschlossen.
6. Jeder Turnierteilnehmer bemüht sich selbst um seine Turnierteilnahme und sorgt für die Erfüllung der jeweiligen Erfordernisse des Turniers
7. Sobald die Turniere gestartet werden ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Man kann aber von seiner Teilnahme zurücktreten. Paarungen, die dadurch ohne Gegner zurückbleiben, bekommen ein Freilos.
8. Teammitglieder dürfen nicht ausgetauscht werden. Man darf nicht in mehreren Teams an einem Turnier teilnehmen. Die Entscheidung liegt hier beim Veranstalter.
9. Die Begegnungen jeder Runde werden per Zufall entschieden und bei Bedarf wird Seeding eingesetzt. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten. Bei Double Elimination ist zu beachten, dass nur eine Finalrunde gespielt wird. Vorrunden oder Qualifizierungsrunden werden dabei nicht unterstützt. WWCL.net stellt zur Abwicklung bzw. Verwaltung des jeweiligen Turniers eine Verwaltungssoftware bereit (**beachte Punkt 17!**).
10. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in einer Runde ungerade, bekommt ein Einzelspieler bzw. Team per Zufall ein Freilos.
11. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Der Veranstalter sorgt nach bestem Vermögen für die Bereitstellung und Verfügbarkeit der Server. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen wird.
12. Die Turnierteilnehmer kümmern sich selbständig darum in die passenden Server zu kommen. Der Veranstalter gibt Informationen dazu in geeigneter Art bekannt (Durchsage, Beamer, Intranet). Werden beim betreffenden Turnier keine Server eingesetzt, so unterstützt die Turnierleitung die Teilnehmer ihre jeweiligen Gegner zu finden.
13. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server,

WWCL Reglement

Für Grand Prix 3



so muss das Team entweder unvollständig spielen, oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels Default Win im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.

14. Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft. Sind solche Cheats nicht explizit verboten, so entscheidet die Turnierleitung.

15. Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.

16. Alle Ergebnisse müssen mit Screenshots dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Sollten Unklarheiten am Ende des Spieles herrschen und beide Teams können keine Screenshots des Ergebnisses vorweisen, so können ggf. beide disqualifiziert werden, um den Ablauf des Turniers nicht

zu stören (bzw. zu verlängern). Die Entscheidung darüber liegt bei der Turnierleitung.

17. Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen WWCL Turniers an WWCL.net. Dazu stellt WWCL.net eine Turnierverwaltungssoftware zur Verfügung. WWCL.net kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die als Export aus dieser Software übergeben werden. Es steht dem Veranstalter bzw. Turnierleiter frei die Software zur Abwicklung des Turniers zu verwenden, oder die Ergebnisse des Turniers nachträglich abzubilden.

18. Jeder Spieler ist angehalten immer mit der gleichen WWCL-ID zu spielen. Ein Umbuchen von einer ID auf eine andere ist nicht möglich.

19. WWCL.net behält sich vor dieses Reglement von Zeit zu Zeit anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben.

20. WWCL.net behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der WWCL auszuschließen. WWCL.net ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.

21. WWCL.net ist letzte Entscheidungsinstanz für WWCL Turniere und ausschließlich für diese. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.

Grand Prix3 Regelwerk

1. Es wird mit der originalen Version von Microprose Grand Prix 3 gespielt. Der offizielle Patch auf die aktuellste Version (derzeit V 1.13) muss installiert sein.
2. Die neueste Version von René Smits GPx Patch muss installiert sein um Cheats und Modifikationen vorzubeugen. Die Logfiles dürfen von den Veranstaltern bei Bedarf zur Überprüfung eingesetzt werden. Der Veranstalter stellt dieses Patch zur Verfügung, wenn ein Download aus dem Internet nicht möglich ist. Im Internet kann dieser Patch unter http://www.gp3station.4players.de:1081/download_file.php?file=821 bezogen werden.
3. Es dürfen keinerlei Modifikationen an Microprose Grand Prix 3 vorgenommen werden. Das betrifft Einstellungen wie Leistungsdaten, Carsets, Carshapes, Strecken, Physikupdates und Vergleichbares.
4. Es wird 1on1 Single Elimination gespielt. In jeder Runde (auch im Finale) wird Best of 3 gespielt, d.h. ein Spieler benötigt zwei Rennsiege für einen Win.
5. Es wird auf den originalen Strecken von Grand Prix 3 gefahren. Jeder Spieler kann einmal einen Kurs wählen. Einigen sich die Spieler nicht, wird die Strecke von der Turnierleitung bestimmt.
6. Sollte es nach den beiden Rennen auf den von den Teilnehmern favorisierten Strecken 1:1 stehen, wird ein Entscheidungsrennen auf einer Zufallsstrecke ausgetragen.
7. Gespielt wird über das TCP-IP Protokoll.
8. Es wird ohne Computergegner gefahren.
9. Die Renndistanz jedes Einzelrennens beträgt 20%, unabhängig von der gewählten Strecke.
10. Es wird mit der Schwierigkeitsstufe 'As' gefahren.
11. Nickname muss als Spielernamen eingestellt werden.
12. Die Wahl des Fahrers und Teams ist jedem freigestellt.
13. Folgende Fahrhilfen sind erlaubt: Automatikgetriebe (F2), Drosselhilfe (F7), Lenkhilfe (F8)
14. Die Regenwahrscheinlichkeit muss auf 0% gesetzt werden.
15. Die Startposition der Fahrer wird durch Zufall bestimmt.
16. Fairness ist während dem Rennen oberstes Gebot. Jeder Fahrer ist dazu angehalten, den Kontakt mit dem gegnerischen Fahrzeug zu meiden.
17. Sollte es während dem Rennen zu einem Zusammenstoß kommen, durch den einer oder beide Fahrer ausscheiden, Schäden davontragen, oder Zeitverluste hinnehmen müssen, muss das Spiel umgehend von beiden Spielern pausiert werden. Die Turnierleitung entscheidet anhand des Replays (Taste 'R') über eine mögliche Bestrafung des Schuldigen, die normalerweise in Form einer Disqualifikation erfolgen sollte.

WWCL Reglement Für Grand Prix 3



18. Sollte ein Fahrer durch eigenes Verschulden oder einen technischen Defekt am Fahrzeug auscheiden, wird sein Gegner automatisch zum Sieger des jeweiligen Rennens erklärt.

19. Weiterhin gilt das normale Reglement aus GP3 (Zeitstrafen etc.)